

# **Document made available under the Patent Cooperation Treaty (PCT)**

International application number: PCT/KR05/000810

International filing date: 21 March 2005 (21.03.2005)

Document type: Certified copy of priority document

Document details: Country/Office: KR

Number: 10-2004-0020744

Filing date: 26 March 2004 (26.03.2004)

Date of receipt at the International Bureau: 30 June 2005 (30.06.2005)

Remark: Priority document submitted or transmitted to the International Bureau in compliance with Rule 17.1(a) or (b)



World Intellectual Property Organization (WIPO) - Geneva, Switzerland  
Organisation Mondiale de la Propriété Intellectuelle (OMPI) - Genève, Suisse



별첨 사본은 아래 출원의 원본과 동일함을 증명함.

This is to certify that the following application annexed hereto  
is a true copy from the records of the Korean Intellectual  
Property Office

출 원 번 호 : 특허출원 2004년 제 0020744 호  
Application Number 10-2004-0020744

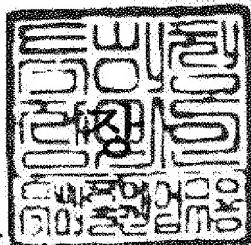
출 원 일 자 : 2004년 03월 26일  
Date of Application MAR 26, 2004

출 원 인 : 엔에이치엔(주)  
Applicant(s) NHN Corporation

2005 년 06 월 08 일

특 허 청

COMMISSIONER



## 【서지사항】

【서류명】	특허출원서
【권리구분】	특허
【수신처】	특허청장
【제출일자】	2004.03.26
【발명의 국문명칭】	커뮤니티 내의 데이터 처리 시스템 및 그 방법
【발명의 영문명칭】	A SYSTEM FOR PROCESSING DATA IN A COMMUNITY, AND METHODS THEREOF
【출원인】	
【명칭】	엔에이치엔(주)
【출원인코드】	1-1999-037388-8
【대리인】	
【명칭】	유미특허법인
【대리인코드】	9-2001-100003-6
【지정된변리사】	이원일
【포괄위임등록번호】	2002-070004-2
【발명자】	
【성명의 국문표기】	양주일
【성명의 영문표기】	YANG,ZOO IL
【주민등록번호】	750406-1224314
【우편번호】	437-724
【주소】	경기도 의왕시 삼동 청솔아파트 103동 1105호
【국적】	KR
【취지】	특허법 제42조의 규정에 의하여 위와 같이 출원합니다. 대 리인 인 (인) 유미특허법
【수수료】	

【기본출원료】	34	면	38,000	원
【가산출원료】	0	면	0	원
【우선권주장료】	0	건	0	원
【심사청구료】	0	항	0	원
【합계】		38,000	원	

## 【요약서】

### 【요약】

본 발명은 인터넷 상의 웹사이트에 구축되는 카페, 홈페이지, 블로그(blog), 미니룸 또는 미니홈피 등의 커뮤니티 내의 데이터 처리 시스템 및 그 방법에 관한 것이다. 본 발명에 따른 커뮤니티 내의 데이터 처리 방법은, a) 방문자가 소정의 커뮤니티에 접속하여 커뮤니티 내에 마련된 연결 프로그램(link program)을 선택하는 단계; b) 커뮤니티 방문자가 연결 프로그램을 실행하거나 종료하는지 여부를 확인하는 단계; c) 연결 프로그램 종료시, 연결 프로그램 실행과 관련된 방문자 관련 데이터를 수신하는 단계; d) 방문자 관련 데이터를 커뮤니티 내에서 처리하여 활용하는 단계; 및 e) 처리된 방문자 데이터를 커뮤니티 내에 저장하는 단계를 포함한다. 본 발명에 따르면, 커뮤니티 내에서 타인에게 재미와 즐거움을 주는 보다 재미있는 상호작용을 가능하게 하며, 게임 액션이 유발하는 히스토리 기록 및 이벤트 요소를 부여하여 재미 요소를 증폭시킬 수 있고, 또한, 방문자의 참여 의지를 높이고, 재방문 이유를 부여할 수 있다.

### 【대표도】

#### 도 5

### 【색인어】

커뮤니티, 데이터 처리, 게임 연동, 블로그, 플래시 게임

## 【명세서】

### 【발명의 명칭】

커뮤니티 내의 데이터 처리 시스템 및 그 방법 {A SYSTEM FOR PROCESSING DATA IN A COMMUNITY, AND METHODS THEREOF}

### 【도면의 간단한 설명】

- <1>        도 1은 종래의 기술에 따른 인터넷 네트워크 상에서의 개략적인 커뮤니티 구성을 나타내는 도면이다.
- <2>        도 2는 종래의 기술에 따른 커뮤니티와 컨텐츠 서버를 구비하는 웹사이트의 일례를 나타내는 도면이다.
- <3>        도 3은 본 발명의 실시예에 따른 커뮤니티 내의 데이터 처리 방법을 설명하기 위한 도면이다.
- <4>        도 4는 본 발명의 실시예에 따른 커뮤니티 내의 데이터 처리 시스템의 개략적인 구성도이다.
- <5>        도 5는 본 발명의 실시예에 따른 커뮤니티 내의 데이터 처리 방법을 나타내는 순서도이다.
- <6>        도 6은 본 발명의 다른 실시예에 따른 커뮤니티 내의 데이터 처리 방법을 나타내는 순서도이다.
- <7>        도 7은 본 발명의 구체적인 실시예에 따른 플래시 게임 연동 블로그 내의 게임 랭킹 데이터 처리 방법을 설명하기 위한 도면이다.

<8> 도 8은 본 발명의 구체적인 실시예에 따른 플래시 게임 연동 블로그 내의 게임 랭킹 데이터 처리 방법을 나타내는 순서도이다.

<9> 도 9는 본 발명의 구체적인 실시예에 따른 플래시 게임 연동 블로그 내의 게임 랭킹 데이터 처리 예를 나타내는 도면이다.

## 【발명의 상세한 설명】

### 【발명의 목적】

## 【발명이 속하는 기술분야 및 그 분야의 종래기술】

<10> 본 발명은 커뮤니티 내의 데이터 처리 시스템 및 그 방법에 관한 것으로, 보다 구체적으로, 인터넷 상의 웹사이트에 구축되는 카페, 홈페이지, 블로그(blog), 미니룸(miniroom) 또는 미니홈피 등의 커뮤니티 내의 데이터 처리 시스템 및 그 방법에 관한 것이다.

<11> 현재 국내에는 인터넷 커뮤니티 서비스를 제공하고 있는 여러 웹사이트가 존재한다. 이러한 인터넷 커뮤니티 사이트는 커뮤니티 운영자가 해당 인터넷 서비스 제공자에게 커뮤니티 개설을 신청함으로써, 소정의 커뮤니티를 개설할 수 있게 되고, 개설된 커뮤니티에 사용자들이 가입을 신청함으로써 해당 커뮤니티의 회원이 될 수 있으며, 이러한 운영자와 커뮤니티 회원들이 하나의 커뮤니티를 구성하게 된다.

<12> 이와 같이 현재 서비스되고 있는 인터넷 커뮤니티 서비스는 하나의 커뮤니티  
가 다른 커뮤니티와 독립된 개체로서 존속하는 것이 원칙이고, 다만 인터넷 서비스

제공자(Internet Service Provider)의 운영 방식에 따라 커뮤니티간 정보 공유 등이 선택적으로 가능하도록 설계될 수 있었다.

<13> 한편, 현재 제공되고 있는 커뮤니티 서비스는 하나의 커뮤니티에서 다른 커뮤니티로 수평적인 이동이 가능하며, 현재 운영되고 있는 방식의 인터넷 커뮤니티는 커뮤니티 내부에 공개 또는 비공개로 운영되는 다수개의 게시판들로 구성되고 있다.

<14> 또한, 현재 수백 만명의 사용자와 함께 동시 접속자수가 수십 만명에 이른다는 다양한 온라인 게임들의 경우에는, 소위 '클랜' 또는 '길드'라고 명명되는 다수의 중소규모 커뮤니티가 구성되어 있다. 이를 커뮤니티는 동일한 게임을 즐기는 사용자로 구성되며, 이들 사용자들은 온라인 또는 오프라인 상에서 모여서 게임에 관한 다양한 전술을 연구하고, 상호간에 의견을 개진하며, 게임 내의 미션 완수를 위해 함께 연합하여 게임을 진행하는 등, 활발한 활동을 벌이고 있는 경우가 많다.

<15> 한편, 도 1은 종래의 기술에 따른 인터넷 네트워크 상에서의 개략적인 커뮤니티 구성을 나타내는 도면이다.

<16> 도 1을 참조하면, 종래의 기술에 따른 커뮤니티는 인터넷(110)을 통해 연결되는 복수의 웹사이트(120, 130, 140) 및 1인 커뮤니티(150) 등으로 구현될 수 있는데, 상기 복수의 웹사이트(120, 130, 140)는 제1 내지 제N 커뮤니티(131, 132, 133)를 각각 포함하며, 이때, 상기 제1 내지 제N 커뮤니티(131, 132, 133)는 블로그(161), 미니룸(162) 또는 미니홈피(163) 등을 포함할 수도 있다.

<17> 도 2는 종래의 기술에 따른 커뮤니티와 컨텐츠 서버를 구비하는 웹사이트의

일례를 나타내는 도면으로서, 종래의 기술에 따른 웹사이트(210)는 다수의 클라이언트(221, 222, 223)가 접속되는 커뮤니티(211), 및 상기 커뮤니티(211)에게 다수의 컨텐츠를 제공하는 컨텐츠 서버(212)를 포함할 수 있다.

<18>      도 2를 참조하면, 종래의 기술에 따른 커뮤니티와 컨텐츠 서버를 구비하는 웹사이트(210)에 있어서, 다수의 클라이언트(221, 222, 223)가 커뮤니티(211)에 접속하여, 상기 커뮤니티(211)에 마련된 연결 프로그램을 선택하는 경우, 상기 연결 프로그램을 실제로 구비하는 웹사이트(230)에 연결되는데, 예를 들어, 상기 다수의 클라이언트(221, 222, 223)가 게임 프로그램을 실행시킨 경우, 상기 웹사이트(230)에서 상기 다수의 클라이언트(221, 222, 223)가 획득한 게임 점수를 관리하게 된다. 또한, 상기 컨텐츠 서버(212)로부터 상기 커뮤니티(211)의 웹브라우저 상에서 상기 연결 프로그램이 제공되는 경우, 상기 컨텐츠 서버(212)를 구비한 웹사이트(210)에서 상기 다수의 클라이언트(221, 222, 223)에 대한 데이터를 관리하게 된다. 다시 말하면, 상기 커뮤니티(211)는 단지 연결 프로그램을 연결시키는 역할을 하고, 실질적인 프로그램 실행 및 그 데이터 관리는 상기 연결 프로그램을 제공하는 웹사이트에서 관리하도록 되어 있다.

<19> 한편, 블로그(blog)는 웹 로그(web log)의 줄임말로서, 웹 게시판과 개인홈페이지 및 커뮤니티 기능을 복합적으로 구성한 새로운 형태의 웹 서비스를 말한다. 통상적으로, 블로그 서비스는 종래 인터넷 게시판의 단점인 익명성, 일방성, 컨텐츠 게시율의 저하 등의 문제를 해결하고자 등장한 서비스로서, 단순한 텍스트 또는 그래픽 방식을 이용하여 네트워크 상에 자신만의 영역을 할당받을 수 있는 일종의

1인 미디어 커뮤니티를 의미한다. 즉, 블로그 서비스는 서비스 가입자에게, 기존 홈페이지 전용 제작 프로그램의 이용 및 인터넷 홈페이지 제작과 관련된 지식을 요구하지 않는 단순한 제작 기법을 제공하면서도 개인 홈페이지의 보안성 및 비밀성의 효과를 얻을 수 있어, 이용자 범위가 급속히 확대되고 있는 실정이다.

<20> 구체적으로, 상기 웹 로그란 말은 1997년 11월에 존 바거가 처음 사용한 것으로 알려져 있으며, 로그(log)는 항해일지(logbook), 여행 일기라는 뜻을 가지고 있다. 예반 윌리엄즈(evan williams)가 만든 블로깅을 위한 사이트, 블로거(blogger)에서는 블로그의 정의를 '일기처럼, 정기적으로 업데이트되는 짧은 글들로 이뤄진 웹 페이지'라고 한다. 따라서 이러한 블로그는 누구나 자신의 웹사이트에 설치할 수 있으며, 블로그 프로그램을 설치할 수 있는 서버 공간만 가지고 있다면 블로그를 위한 프로그램은 무료로 다운받아서 사용할 수 있다. 또한, 상기 블로그는 또한 무료인데다 다루기도 쉽고, 일단 웹사이트에 깔아 놓으면 사용자는 자신이 글을 쓰고 싶을 때, 항상 자신의 글을 온라인에 '출판' 할 수 있다.

<21> 지금까지 네티즌들은 온라인 상에서 자신의 존재나 의견을 알리기 위해 개인 홈페이지를 사용했지만, 나모 같은 웹저작 도구를 사용할 줄 알아야 하고 업데이트 등 관리하는데 어려움이 많은 반면에, 상기 블로그는 무료인데다 다루기도 쉽고 일단 웹사이트에 깔아 놓으면 자신의 글을 온라인에 쉽게 올릴 수 있어 누구나 쉽게 접근할 수 있는 장점을 갖고 있다.

<22> 최근 네이버([www.naver.com](http://www.naver.com))도 '카페iN' 서비스를 시작하였고, 네이버 카페는 현재 30만개의 동호회가 있으며, 하루 평균 2천개가 신규로 개설되고 있다.

네이버는 카페에 글을 남기면 자신의 블로그에도 출처와 함께 글이 게시되도록 하는 방법으로 두 서비스를 연동시키고 있다.

<23> 한편, 커뮤니티, 예를 들어, 1인 커뮤니티인 블로그에서 주인은 방문자에게 즐겁게 해주고 싶은 욕구가 있고, 방문자의 피드백에 만족하여 기쁨을 느끼게 되는데, 종래 기술에 따른 블로그는 타인의 방문을 유도하고 즐거움을 유발하는 아이템이 획일적이라는 문제점이 있고, 또한 상호작용 방법이 제한적이며, 텍스트 위주이다 때문에 평이하다는 문제점이 있다.

### 【발명이 이루고자 하는 기술적 과제】

<24> 상기 문제점을 해결하기 위한 본 발명의 목적은 동적인 커뮤니티 참여 컨텐츠를 제공함으로써, 다수의 방문자 참여를 유도할 수 있는 커뮤니티 내의 데이터 처리 시스템 및 그 방법을 제공하기 위한 것이다.

<25> 또한, 본 발명의 다른 목적은, 설치 과정이 없이 웹브라우저에 기본적으로 탑재됨으로써 배포가 용이한 커뮤니티 내의 데이터 처리 시스템 및 그 방법을 제공하기 위한 것이다.

<26> 또한, 본 발명의 다른 목적은, 블로그 아이템으로 특화된 서비스를 제공할 수 있고, 개인화된 서비스 제작이 가능한 게임 연동 블로그 내의 데이터 처리 시스템 및 그 방법을 제공하기 위한 것이다.

### 【발명의 구성】

<27> 상기 목적을 달성하기 위한 수단으로서, 본 발명에 따른 커뮤니티 내의 데이

터 처리 방법은,

- <28>        a) 방문자가 소정의 커뮤니티에 접속하여 상기 커뮤니티 내에 마련된 연결 프로그램(link program)을 선택하는 단계;
  - <29>        b) 상기 커뮤니티 방문자가 상기 연결 프로그램을 실행하거나 종료하는지 여부를 확인하는 단계;
  - <30>        c) 상기 연결 프로그램 종료시, 상기 연결 프로그램 실행과 관련된 상기 방문자 관련 데이터를 수신하는 단계; 및
  - <31>        d) 상기 방문자 관련 데이터를 상기 커뮤니티 내에서 처리하여 활용하는 단계
- <32>        를 포함하여 이루어지는 특징이 있다.
- <33>        또한, e) 상기 처리된 방문자 데이터를 상기 커뮤니티 내에 저장하는 단계를 추가로 포함할 수 있다.
- <34>        여기서, 상기 커뮤니티는 인터넷 상의 웹사이트에 구축되는 카페, 홈페이지, 블로그, 미니룸 또는 미니홈피인 것을 특징으로 한다.
- <35>        여기서, 상기 연결 프로그램은 다른 웹사이트로 연결되는 프로그램이거나, 또는 상기 커뮤니티가 속한 웹사이트의 컨텐츠 서버에 연결되는 프로그램일 수 있다.
- <36>        여기서, 상기 연결 프로그램은 게임 프로그램인 것이 바람직하다.
- <37>        여기서, 상기 방문자 관련 데이터는 게임 데이터 또는 커뮤니티 사용 데이터

인 것을 특징으로 하며, 상기 연결 프로그램을 사용하여 획득한 이벤트, 레벨, 점수 또는 랭킹 데이터로 이루어지는 일군으로부터 적어도 하나 이상 선택되는 것을 특징으로 한다.

<38> 여기서, 상기 저장된 방문자 관련 데이터는 상기 방문자가 상기 연결 프로그램을 재사용할 경우에 생신되는 것을 특징으로 한다.

<39> 여기서, 상기 커뮤니티 방문자는 상기 연결 프로그램 실행에 대한 이벤트를 획득할 수 있는 것을 특징으로 한다.

<40> 한편, 상기 목적을 달성하기 위한 다른 수단으로서, 본 발명에 따른 커뮤니티 내의 데이터 처리 방법은,

<41> a) 방문자가 소정의 커뮤니티에 접속하여 상기 커뮤니티 내에 마련된 연결 프로그램을 선택하는 단계;

<42> b) 상기 연결 프로그램 실행과 관련된 상기 방문자 관련 데이터를 수신하는 단계;

<43> c) 상기 방문자 관련 데이터를 상기 커뮤니티 내에서 처리하여 활용하는 단계; 및

<44> d) 상기 처리된 방문자 데이터를 상기 커뮤니티 내에 저장하는 단계

<45> 를 포함하여 이루어지는 특징이 있다.

<46> 여기서, 상기 연결 프로그램은 상기 커뮤니티가 속한 웹사이트의 컨텐츠 서버에 연결되는 프로그램이거나, 또는 다른 웹사이트로 연결되는 프로그램인 것을

특징으로 하며, 상기 컨텐츠 서버는 상기 연결 프로그램이 상기 커뮤니티의 웹브라우저에서 실행되게 하는 것을 특징으로 한다.

<47> 한편, 상기 목적을 달성하기 위한 다른 수단으로서, 본 발명에 따른 커뮤니티 데이터 처리 시스템은,

<48> 상기 커뮤니티에 방문하는 방문자에게 접속 여부를 허용하는 접속부;

<49> 상기 접속된 방문자가 상기 커뮤니티에 마련된 연결 프로그램을 선택하게 하고, 상기 연결 프로그램을 제공하는 웹사이트로부터 상기 방문자 관련 데이터를 받아들이는 제어부;

<50> 상기 방문자 관련 데이터를 상기 커뮤니티 내에서 활용할 수 있도록 처리하는 데이터 처리부; 및

<51> 상기 처리된 방문자 관련 데이터를 저장하는 데이터 저장부

<52> 를 포함하여 구성되는 특징이 있다.

<53> 여기서, 상기 제어부는 상기 커뮤니티가 운영되는 시스템의 리소스 점유율이 정해진 비율보다 높아지지 않도록 적절한 리소스 점유 비율을 유지하는 것이 바람직하다.

<54> 한편, 상기 목적을 달성하기 위한 다른 수단으로서, 본 발명에 따른 게임 연동 커뮤니티 내의 데이터 처리 방법은,

<55> a) 방문자가 소정의 커뮤니티에 접속하여 상기 커뮤니티 내에 마련된 게임 프로그램을 선택하는 단계;

- <56>            b) 상기 커뮤니티 방문자가 상기 게임 프로그램을 실행하거나 종료하는지 여부를 확인하는 단계;
- <57>            c) 상기 게임 프로그램 종료시, 상기 게임 프로그램 실행과 관련하여 획득된 상기 방문자의 게임 데이터를 수신하는 단계;
- <58>            d) 상기 방문자의 게임 데이터에 따라 상기 커뮤니티 내에서 랭킹 데이터로 처리하는 단계; 및
- <59>            e) 상기 처리된 랭킹 데이터를 상기 커뮤니티 내에 저장하는 단계
- <60>            를 포함하여 이루어지는 특징이 있다.
- <61>            본 발명에 따르면, 커뮤니티 내에서 타인에게 재미와 즐거움을 주는 보다 재미있는 상호작용을 가능하게 하며, 게임 액션이 유발하는 히스토리 기록 및 이벤트 요소를 부여하여 재미 요소를 증폭시킬 수 있으며, 또한, 방문자의 참여 의지를 높이고, 재방문 이유를 부여할 수 있다.
- <62>            이하, 첨부된 도면을 참조하여 본 발명의 실시예에 따른 커뮤니티 내의 데이터 처리 시스템 및 그 방법을 상세히 설명한다.
- <63>            도 3은 본 발명의 실시예에 따른 커뮤니티 내의 데이터 처리 방법을 설명하기 위한 도면이다.
- <64>            도 3에 도시된 바와 같이, 웹사이트(310)는 다수의 클라이언트(321, 322, 323)가 접속되는 커뮤니티(311) 및 상기 커뮤니티(311)에 다수의 컨텐츠를 제공하

는 컨텐츠 서버(312)를 구비하며, 여기서, 상기 커뮤니티(311)는 소프트웨어 프로그램으로 구현될 수 있는 데이터 처리부(313)를 추가로 포함하게 된다.

<65> 즉, 다수의 클라이언트(321, 322, 323)가 상기 커뮤니티(311)에 접속하여, 링크된 연결 프로그램을 실행시키면, 상기 커뮤니티(311)는 상기 연결 프로그램을 제공하는 웹사이트(330) 또는 컨텐츠 서버(312)로부터 상기 연결 프로그램과 관련된 상기 다수의 클라이언트(321, 322, 323)의 히스토리 또는 랭킹 정보 등을 피드백하고, 상기 데이터 처리부(313)를 통해 원하는 형태의 데이터로 가공하여 사용하게 된다.

<66> 한편, 도 4는 본 발명의 실시예에 따른 커뮤니티 내의 데이터 처리 시스템의 개략적인 구성도이다.

<67> 도 4를 참조하면, 본 발명의 실시예에 따른 커뮤니티 내의 데이터 처리 시스템(410)은, 접속부(411), 제어부(412), 응용 프로그램(413), 저장부(414) 및 데이터 처리부(415)를 포함할 수 있다.

<68> 상기 접속부(411)는 커뮤니티에 방문하는 방문자(420)에게 접속 여부를 허용하게 되는데, 예를 들어, 커뮤니티 운영 방식에 따라 상기 방문자(420)의 회원가입 여부 및 인증 절차를 거칠 수도 있다. 여기서, 방문자(420)는 다수의 클라이언트일 수 있고, 상기 커뮤니티는 인터넷 상의 웹사이트에 구축되는 카페, 홈페이지, 블로그, 미니룸 또는 미니홈피일 수 있다.

<69> 상기 제어부(412)는 상기 접속된 방문자(420)가 상기 커뮤니티에 마련된 연결 프로그램을 선택하게 하고, 이후, 상기 연결 프로그램을 제공하는 웹사이트

(430)로부터 상기 방문자 관련 데이터를 받아들이게 된다. 이때, 상기 제어부(412)는 상기 커뮤니티가 운영되는 시스템의 리소스 점유율이 정해진 비율보다 높아지지 않도록 적절한 리소스 점유 비율을 유지하는 것이 바람직하다.

<70> 여기서, 상기 연결 프로그램은 상기 커뮤니티가 속한 웹사이트의 컨텐츠 서버에 연결되는 프로그램이거나, 또는 다른 웹사이트로 연결되는 프로그램일 수 있고, 상기 컨텐츠 서버는 상기 연결 프로그램이 상기 커뮤니티의 웹브라우저에서 실행되게 할 수 있다.

<71> 상기 데이터 처리부(415)는 상기 방문자 관련 데이터를 상기 커뮤니티 내에서 활용할 수 있도록 처리하게 되며, 상기 데이터 저장부(414)는 상기 처리된 방문자 관련 데이터를 저장하며, 이때, 상기 처리된 방문자 관련 데이터는 상기 연결 프로그램을 재사용할 경우에 갱신될 수 있다. 또한, 상기 응용 프로그램(413)은 상기 커뮤니티를 운영하기 위한 게시판, 에디터 또는 방명록 등일 수 있다.

<72> 이하, 도 5 및 도 6을 참조하여, 본 발명의 실시예에 따른 커뮤니티 내의 데이터 처리 방법을 구체적으로 설명하기로 한다.

<73> 도 5는 본 발명의 실시예에 따른 커뮤니티 내의 데이터 처리 방법을 나타내는 순서도이다.

<74> 도 5를 참조하면, 본 발명의 실시예에 따른 커뮤니티 내의 데이터 처리 방법은, 먼저, 인터넷 상의 웹사이트에 구축되는 카페, 홈페이지, 블로그, 미니룸 또는 미니홈피인 커뮤니티에 방문자가 접속하여(S510), 상기 커뮤니티 내에 마련된 연결 프로그램을 선택한다(S520). 여기서, 상기 연결 프로그램은 다른 웹사이트로 연결

되는 프로그램이거나, 상기 연결 프로그램은 상기 커뮤니티가 속한 웹사이트의 컨텐츠 서버에 연결되는 프로그램일 수 있다.

<75> 이때, 상기 연결 프로그램은 게임 프로그램, 바람직하기로는, 플래시 게임 프로그램일 수 있는데, 여기서, 상기 플래시 게임은 웹상에서 쉽게 부담 없이 참여하고 재미와 즐거움을 느낄 수 있는 놀이 아이템을 말한다. 다시 말하면, 상기 커뮤니티 내의 게임기는 개인간의 친밀감 형성을 목적으로 지원되므로, 방문자 누구나 직관적으로 게임의 룰을 파악하고 참여할 수 있다.

<76> 이후, 상기 커뮤니티 방문자가 상기 연결 프로그램을 실행하거나 종료하는지 여부를 확인하게 된다(S530).

<77> 이후, 상기 커뮤니티 방문자가 상기 연결 프로그램을 종료하는 경우, 상기 연결 프로그램 실행과 관련된 상기 방문자 관련 데이터를 수신하고(S540), 상기 방문자 관련 데이터를 상기 커뮤니티 내에서 처리하게 된다(S550). 여기서, 상기 방문자 관련 데이터는 게임 데이터 또는 커뮤니티 사용 데이터일 수 있고, 상기 연결 프로그램을 사용하여 획득한 이벤트, 레벨, 점수 또는 랭킹 데이터일 수 있다. 이 때, 상기 방문자 관련 데이터는 연결 프로그램 종료시에 웹페이지 형태로 받아올 수 있다.

<78> 또한, 상기 커뮤니티 방문자는 상기 연결 프로그램 실행하여, 소정의 결과를 달성하는 경우 이벤트를 획득할 수 있다. 예를 들어, 상기 커뮤니티에 접속하여 상기 연결 프로그램을 사용한 후, 기록 갱신 폭이 큰 사람, 일정 기간동안 1등한 사람, 특정 점수 맞히기 등의 이벤트 요소를 제공할 수 있다.

<79> 이후, 상기 처리된 방문자 데이터를 상기 커뮤니티 내에 저장하게 되며 (S560), 상기 저장된 방문자 관련 데이터는 상기 방문자가 상기 연결 프로그램을 재사용할 경우에 갱신될 수 있다.

<80> 한편, 도 6은 본 발명의 다른 실시예에 따른 커뮤니티 내의 데이터 처리 방법을 나타내는 순서도이다.

<81> 도 6을 참조하면, 본 발명의 다른 실시예에 따른 커뮤니티 내의 데이터 처리 방법은, 방문자가 소정의 커뮤니티에 접속하여(S610), 상기 커뮤니티 내에 마련된 연결 프로그램을 선택한다(S620). 여기서, 상기 커뮤니티는 인터넷 상의 웹사이트에 구축되는 카페, 홈페이지, 블로그, 미니룸 또는 미니홈피일 수 있다. 또한, 상기 연결 프로그램은 상기 커뮤니티가 속한 웹사이트의 컨텐츠 서버에 연결되는 프로그램이거나, 또는 다른 웹사이트로 연결되는 프로그램일 수 있다.

<82> 이후, 상기 연결 프로그램 실행과 관련된 상기 방문자 관련 데이터를 수신하여(S630), 상기 방문자 관련 데이터를 상기 커뮤니티 내에서 처리하게 된다(S640). 이때, 상기 방문자 관련 데이터는 연결 프로그램 실행 시에 데이터 소켓 형태로 제공받을 수 있다.

<83> 이후, 상기 처리된 방문자 데이터를 상기 커뮤니티 내에 저장하게 된다 (S650).

<84> 이후, 상기 커뮤니티 방문자가 상기 연결 프로그램을 종료하는지 여부를 확인하여(S660), 상기 방문자가 연결 프로그램을 종료하지 않은 경우, 상기 S620 내

지 S640 단계를 반복 수행하게 된다.

<85> 도 6에 따른 커뮤니티 내의 데이터 처리 방법은, 전술한 도 5의 데이터 처리 방법과 비교하면, 상기 연결 프로그램의 종료 여부에 관계없이 상기 연결 프로그램을 사용하는 방문자 데이터를 수신하여 처리한다는 것이다. 예를 들어, 연결 프로그램이 게임 프로그램인 경우, 원하는 데이터가 랭킹 데이터라면, 실질적으로 연결 프로그램이 종료되어야만 원하는 데이터를 받을 수 있게 된다. 다시 말하면, 도 5에 따른 커뮤니티 내의 데이터 처리 방법은 연결 프로그램이 종료된 시점에서 방문자 데이터를 수신하는 것을 나타내고 있고, 도 6에 따른 커뮤니티 내의 데이터 처리 방법은 연결 프로그램의 종료 여부에 관계없이 방문자와 관련된 데이터가 발생하면 수신할 수 있는 것을 나타내고 있다.

<86> 따라서 상기 커뮤니티가 원하는 방문자 데이터 형태, 상기 커뮤니티가 저장 할 수 있는 데이터 저장 공간, 또는 상기 커뮤니티가 운영되는 시스템의 성능에 따라 데이터 처리 방법이 달라질 수 있다.

<87> 한편, 도 7은 본 발명의 구체적인 실시예에 따른 플래시 게임 연동 블로그 내의 게임 랭킹 테이터 처리 방법을 설명하기 위한 도면으로서, 상기 커뮤니티가 블로그(711)인 경우의 데이터 처리 방법을 나타낸다.

<88> 도 7을 전술한 도 3과 비교하면, 도 3의 데이터 처리부(313)가 랭킹 데이터 처리부(713)로 구체화되고, 도 3의 웹사이트(330)는 게임 샵(730)으로 구체화된 것으로, 도 8을 참조하여, 게임 연동 블로그 내의 게임 랭킹 데이터 처리 방법을 설명하기로 한다.

<89> 도 8은 본 발명의 구체적인 실시예에 따른 플래시 게임 연동 블로그 내의 게임 랭킹 데이터 처리 방법을 나타내는 순서도이다.

<90> 도 8을 참조하면, 본 발명의 구체적인 실시예에 따른 플래시 게임 연동 블로 그 내의 게임 랭킹 데이터 처리 방법은, 먼저, 방문자가 소정의 커뮤니티, 예를 들어, 블로그에 접속하여(S810), 상기 블로그 내에 마련된 플래시 게임 프로그램을 선택한다(S820). 즉, 방문자에게 재미 요소를 부여하는 포스트 컨텐츠로서 게임을 사용하며, 예를 들어, 멀티미디어 결기를 이용 링크를 걸거나 복사해오는 방식으로 활용할 수 있다.

<91> 다음으로, 상기 블로그 방문자가 상기 블로그가 속해 있는 웹사이트 내의 컨텐츠 서버에 연결되거나(S830), 또는 상기 게임 샵에 연결되는 경우(S840), 상기 플래시 게임 프로그램의 실행 여부를 확인하게 된다(S850).

<92> 다음으로, 상기 플래시 게임 프로그램의 실행이 종료되는 경우, 상기 플래시 게임 프로그램 실행과 관련하여 획득된 상기 방문자의 게임 데이터를 수신하고 (S860), 이후, 상기 방문자의 게임 데이터에 따라 상기 커뮤니티 내에서 랭킹 데이터로 처리하게 된다(S870).

<93> 이후, 상기 처리된 랭킹 데이터를 상기 커뮤니티 내에 저장하고(S880), 상기 방문자가 상기 플래시 게임 프로그램에 재접속하는지 여부를 확인하여(S890), 상기 방문자가 상기 플래시 게임 프로그램을 재사용하는 경우에는 상기 랭킹 데이터를 갱신하게 된다.

<94> 한편, 도 9는 본 발명의 구체적인 실시예에 따른 플래시 게임 연동 블로그 내의 게임 랭킹 테이터 처리 예를 나타내는 도면으로서, 인터넷 상의 웹사이트에 구현된 블로그(900)에 있어서, 우측 상단에 플래시 게임 프로그램(910)이 마련된 블로그 화면을 도시하고 있다. 이때, 랭킹 테이터로서 금주의 베스트 10(920)이 도시되는 것을 나타내고 있으며, 여기서, 도면부호 940은 상기 플래시 게임 프로그램(910)이 실행되는 경우를 나타내고 있다.

<95> 이러한 블로그에서 타인과 상호작용을 통한 기쁨은 기본적인 욕구로서, 이 욕구가 충족될수록 서비스 충성도 및 참여도는 높아지고 블로그에서 자신의 네트워크가 확장될 수 있다.

<96> 이상의 설명에서 본 발명은 특정의 실시예와 관련하여 도시 및 설명하였지만, 특히 청구범위에 의해 나타난 발명의 사상 및 영역으로부터 벗어나지 않는 한도 내에서 다양한 개조 및 변화가 가능하다는 것을 당업계에서 통상의 지식을 가진 자라면 누구나 쉽게 알 수 있을 것이다.

### 【발명의 효과】

<97> 본 발명에 따르면, 커뮤니티 참여 컨텐츠를 제공함으로써, 동적인 컨텐츠로 사용할 수 있고, 다수의 사용자 참여를 유도할 수 있다.

<98> 본 발명에 따르면, 웹브라우저에 기본적으로 탑재됨으로써 배포가 용이한 새로운 컨텐츠를 제공할 수 있다.

<99> 본 발명에 따르면, 블로그에서 타인과 상호작용을 통한 기쁨은 기본적인 욕

구로서, 이 욕구가 충족될수록 서비스 충성도 및 참여도는 높아지고 블로그에서 자신의 네트워크가 확장될 수 있다.

## 【특히 청구범위】

### 【청구항 1】

웹사이트 상에 구축된 커뮤니티에서 데이터를 처리하는 방법에 있어서,

- a) 방문자가 소정의 커뮤니티에 접속하여 상기 커뮤니티 내에 마련된 연결 프로그램(link program)을 선택하는 단계;
- b) 상기 커뮤니티 방문자가 상기 연결 프로그램을 실행하거나 종료하는지 여부를 확인하는 단계;
- c) 상기 연결 프로그램 종료시, 상기 연결 프로그램 실행과 관련된 상기 방문자 관련 데이터를 수신하는 단계; 및
- d) 상기 방문자 관련 데이터를 상기 커뮤니티 내에서 처리하여 활용하는 단계

를 포함하는 커뮤니티 내의 데이터 처리 방법.

### 【청구항 2】

제1항에 있어서,

- e) 상기 처리된 방문자 데이터를 상기 커뮤니티 내에 저장하는 단계를 추가로 포함하는 커뮤니티 내의 데이터 처리 방법.

### 【청구항 3】

제1항에 있어서,

상기 커뮤니티는 인터넷 상의 웹사이트에 구축되는 카페, 홈페이지, 블로그

(blog), 미니룸(miniroom) 또는 미니홈피인 것을 특징으로 하는 커뮤니티 내의 데이터 처리 방법.

#### **【청구항 4】**

제1항에 있어서,

상기 연결 프로그램은 다른 웹사이트로 연결되는 프로그램인 것을 특징으로 하는 커뮤니티 내의 데이터 처리 방법.

#### **【청구항 5】**

제1항에 있어서,

상기 연결 프로그램은 상기 커뮤니티가 속한 웹사이트의 컨텐츠 서버에 연결되는 프로그램인 것을 특징으로 하는 커뮤니티 내의 데이터 처리 방법.

#### **【청구항 6】**

제4항 또는 제5항에 있어서,

상기 연결 프로그램은 게임 프로그램인 것을 특징으로 하는 커뮤니티 내의 데이터 처리 방법.

#### **【청구항 7】**

제6항에 있어서,

상기 방문자 관련 데이터는 게임 데이터 또는 커뮤니티 사용 데이터인 것을 특징으로 하는 커뮤니티 내의 데이터 처리 방법.

## **【청구항 8】**

제1항에 있어서,

상기 방문자 관련 데이터는 상기 연결 프로그램을 사용하여 획득한 아이템, 레벨, 점수 또는 랭킹 데이터로 이루어지는 일군으로부터 적어도 하나 이상 선택되는 것을 특징으로 하는 커뮤니티 내의 데이터 처리 방법.

## **【청구항 9】**

제1항에 있어서,

상기 저장된 방문자 관련 데이터는 상기 방문자가 상기 연결 프로그램을 재 사용할 경우에 생성되는 것을 특징으로 하는 커뮤니티 내의 데이터 처리 방법.

## **【청구항 10】**

제1항에 있어서,

상기 커뮤니티 방문자는 상기 연결 프로그램 실행에 대한 이벤트를 획득할 수 있는 것을 특징으로 하는 커뮤니티 내의 데이터 처리 방법.

## **【청구항 11】**

웹사이트 상에 구축된 커뮤니티에서 데이터를 처리하는 방법에 있어서,

- a) 방문자가 소정의 커뮤니티에 접속하여 상기 커뮤니티 내에 마련된 연결 프로그램을 선택하는 단계;
- b) 상기 연결 프로그램 실행과 관련된 상기 방문자 관련 데이터를 수신하는 단계;

- c) 상기 방문자 관련 데이터를 상기 커뮤니티 내에서 처리하여 활용하는 단계; 및
- d) 상기 처리된 방문자 데이터를 상기 커뮤니티 내에 저장하는 단계를 포함하는 커뮤니티 내의 데이터 처리 방법.

### 【청구항 12】

제11항에 있어서,

상기 커뮤니티는 인터넷 상의 웹사이트에 구축되는 카페, 홈페이지, 블로그, 미니룸 또는 미니홈피인 것을 특징으로 하는 커뮤니티 내의 데이터 처리 방법.

### 【청구항 13】

제11항에 있어서,

상기 연결 프로그램은 상기 커뮤니티가 속한 웹사이트의 컨텐츠 서버에 연결되는 프로그램이거나, 또는 다른 웹사이트로 연결되는 프로그램인 것을 특징으로 하는 커뮤니티 내의 데이터 처리 방법.

### 【청구항 14】

제13항에 있어서,

상기 컨텐츠 서버는 상기 연결 프로그램이 상기 커뮤니티의 웹브라우저에서 실행되게 하는 것을 특징으로 하는 커뮤니티 내의 데이터 처리 방법.

### 【청구항 15】

제13항에 있어서,

상기 연결 프로그램은 플래시 게임 프로그램인 것을 특징으로 하는 커뮤니티 내의 데이터 처리 방법.

### 【청구항 16】

웹사이트 상에 구축된 커뮤니티의 데이터 처리 시스템에 있어서,  
상기 커뮤니티에 방문하는 방문자에게 접속 여부를 허용하는 접속부;  
상기 접속된 방문자가 상기 커뮤니티에 마련된 연결 프로그램을 선택하게 하  
고, 상기 연결 프로그램을 제공하는 웹사이트로부터 상기 방문자 관련 데이터를 받  
아들이는 제어부;

상기 방문자 관련 데이터를 상기 커뮤니티 내에서 활용할 수 있도록 처리하  
는 데이터 처리부; 및

상기 처리된 방문자 관련 데이터를 저장하는 데이터 저장부  
를 포함하는 커뮤니티 데이터 처리 시스템.

### 【청구항 17】

제16항에 있어서,  
상기 제어부는 상기 커뮤니티가 운영되는 시스템의 리소스 점유율이 정해진  
비율보다 높아지지 않도록 적절한 리소스 점유 비율을 유지하는 것을 특징으로 하  
는 커뮤니티 데이터 처리 시스템.

### 【청구항 18】

제16항에 있어서,

상기 연결 프로그램은 상기 커뮤니티가 속한 웹사이트의 컨텐츠 서버에 연결되는 프로그램이거나, 또는 다른 웹사이트로 연결되는 프로그램인 것을 특징으로 하는 커뮤니티 데이터 처리 시스템.

### 【청구항 19】

제16항에 있어서,

상기 컨텐츠 서버는 상기 연결 프로그램이 상기 커뮤니티의 웹브라우저에서 실행되게 하는 것을 특징으로 하는 커뮤니티 데이터 처리 시스템.

### 【청구항 20】

제16항에 있어서,

상기 커뮤니티는 인터넷 상의 웹사이트에 구축되는 카페, 홈페이지, 블로그, 미니룸 또는 미니홈피인 것을 특징으로 하는 커뮤니티 데이터 처리 시스템.

### 【청구항 21】

웹사이트 상에 구축된 커뮤니티에서 게임 연동 데이터를 처리하는 방법에 있어서,

- a) 방문자가 소정의 커뮤니티에 접속하여 상기 커뮤니티 내에 마련된 게임 프로그램을 선택하는 단계;
- b) 상기 커뮤니티 방문자가 상기 게임 프로그램을 실행하거나 종료하는지 여부를 확인하는 단계;
- c) 상기 게임 프로그램 종료시, 상기 게임 프로그램 실행과 관련하여 획득된

상기 방문자의 게임 데이터를 수신하는 단계;

- d) 상기 방문자의 게임 데이터에 따라 상기 커뮤니티 내에서 랭킹 데이터로 처리하는 단계; 및
- e) 상기 처리된 랭킹 데이터를 상기 커뮤니티 내에 저장하는 단계  
를 포함하는 게임 연동 커뮤니티 내의 데이터 처리 방법.

## 【청구항 22】

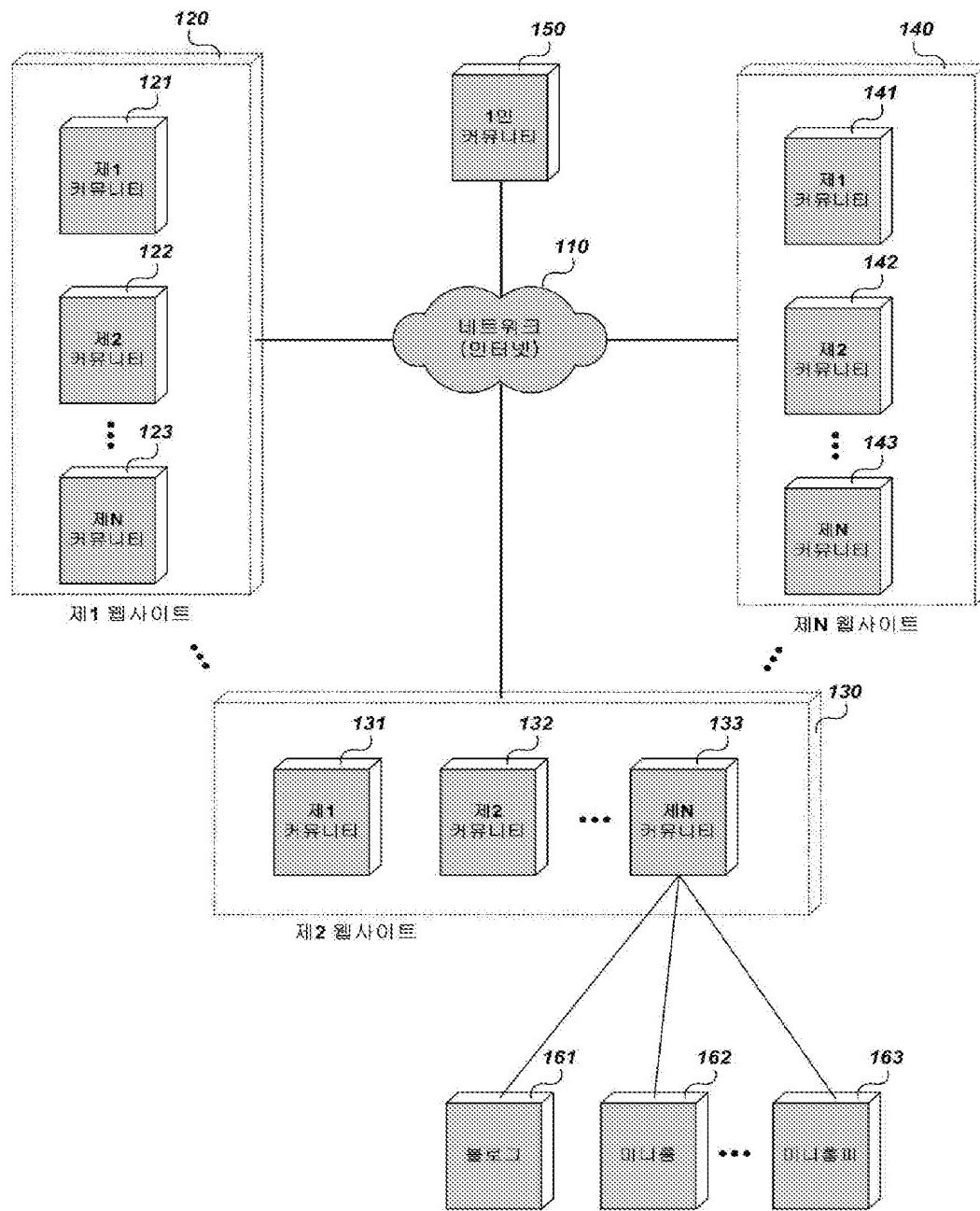
웹사이트 상에 구축된 커뮤니티에서 게임 연동 데이터를 처리하는 방법에 있어서,

- a) 방문자가 소정의 커뮤니티에 접속하여 상기 커뮤니티 내에 마련된 게임 프로그램을 선택하는 단계;
- b) 상기 커뮤니티 방문자가 상기 게임 프로그램을 실행하거나 종료하는지 여부를 확인하는 단계;
- c) 상기 게임 프로그램 종료시, 상기 게임 프로그램 실행과 관련하여 획득된 상기 방문자의 게임 데이터를 수신하는 단계;
- d) 상기 방문자의 게임 데이터에 따라 상기 커뮤니티 내에서 랭킹 데이터로 처리하는 단계;
- e) 상기 처리된 랭킹 데이터를 상기 커뮤니티 내에 저장하는 단계; 및
- f) 상기 방문자가 상기 게임 프로그램을 재사용하는 경우, 상기 b) 내지 d)  
단계를 반복하여 랭킹 데이터를 갱신하는 단계

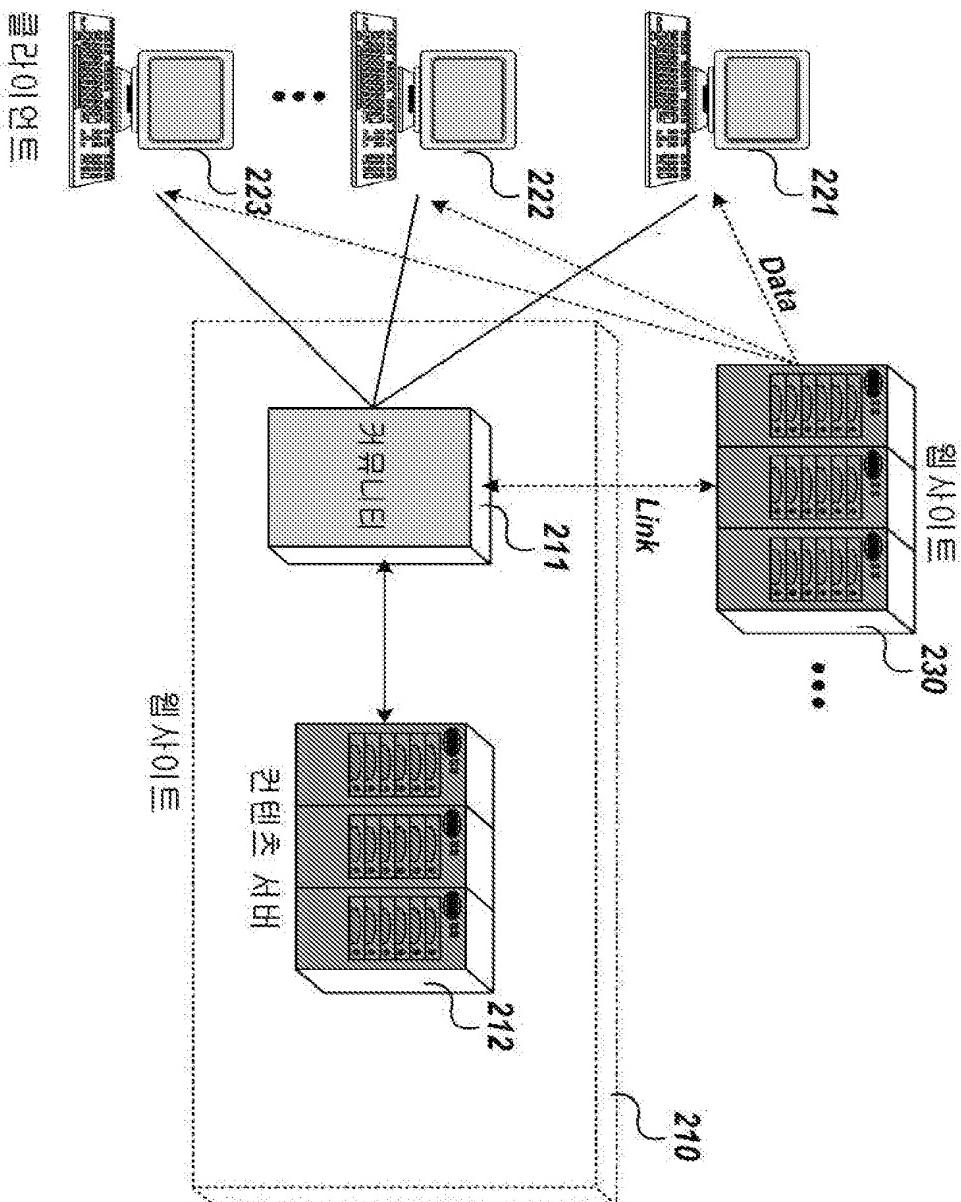
를 포함하는 게임 연동 커뮤니티 내의 데이터 처리 방법.

## 【도면】

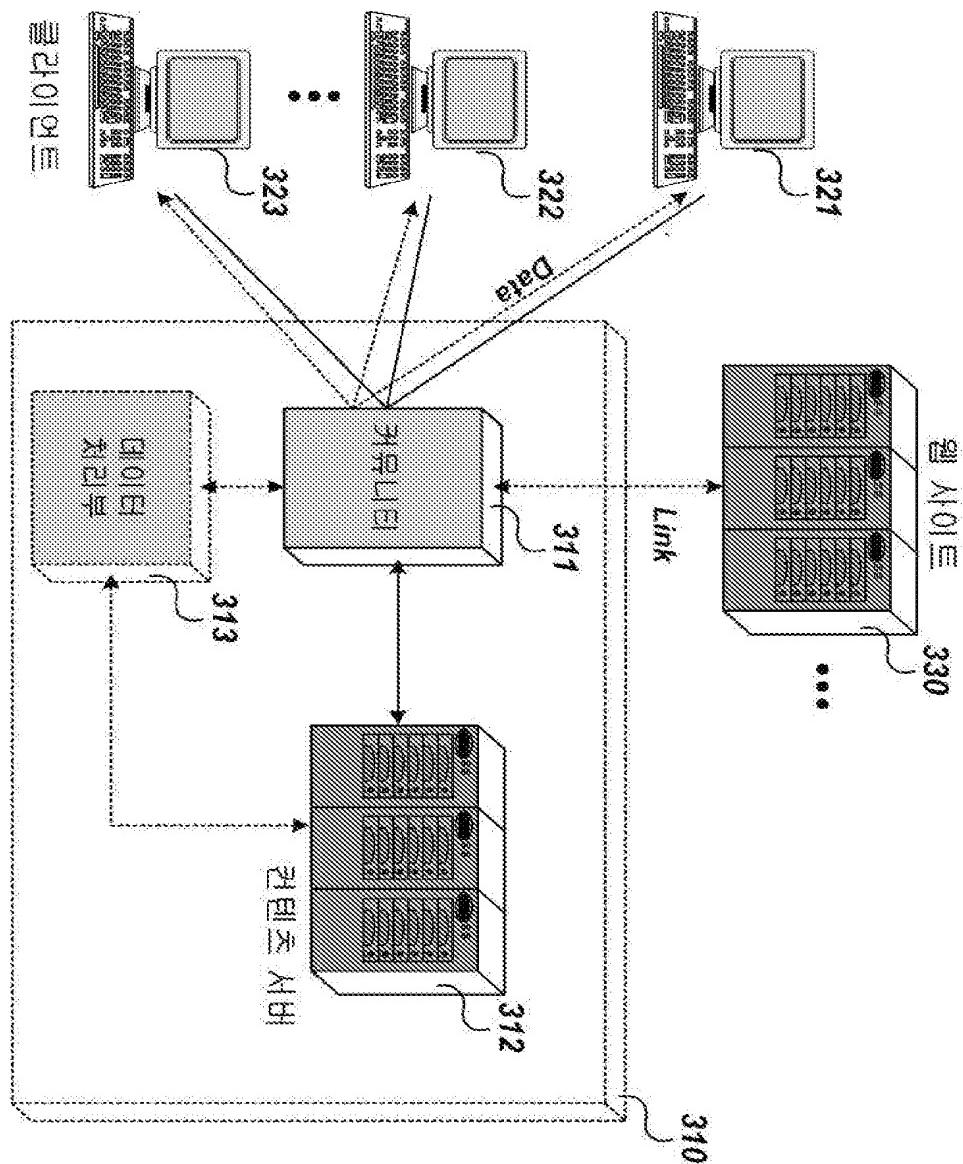
【도 1】



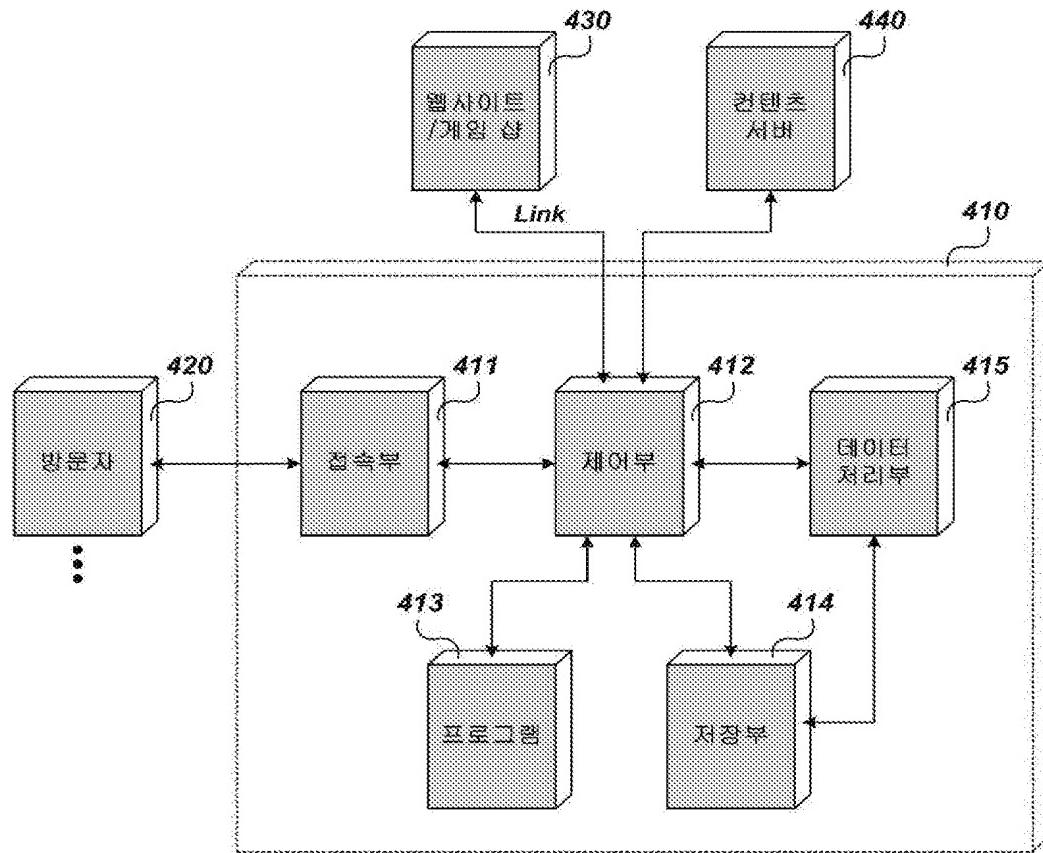
【H 2】



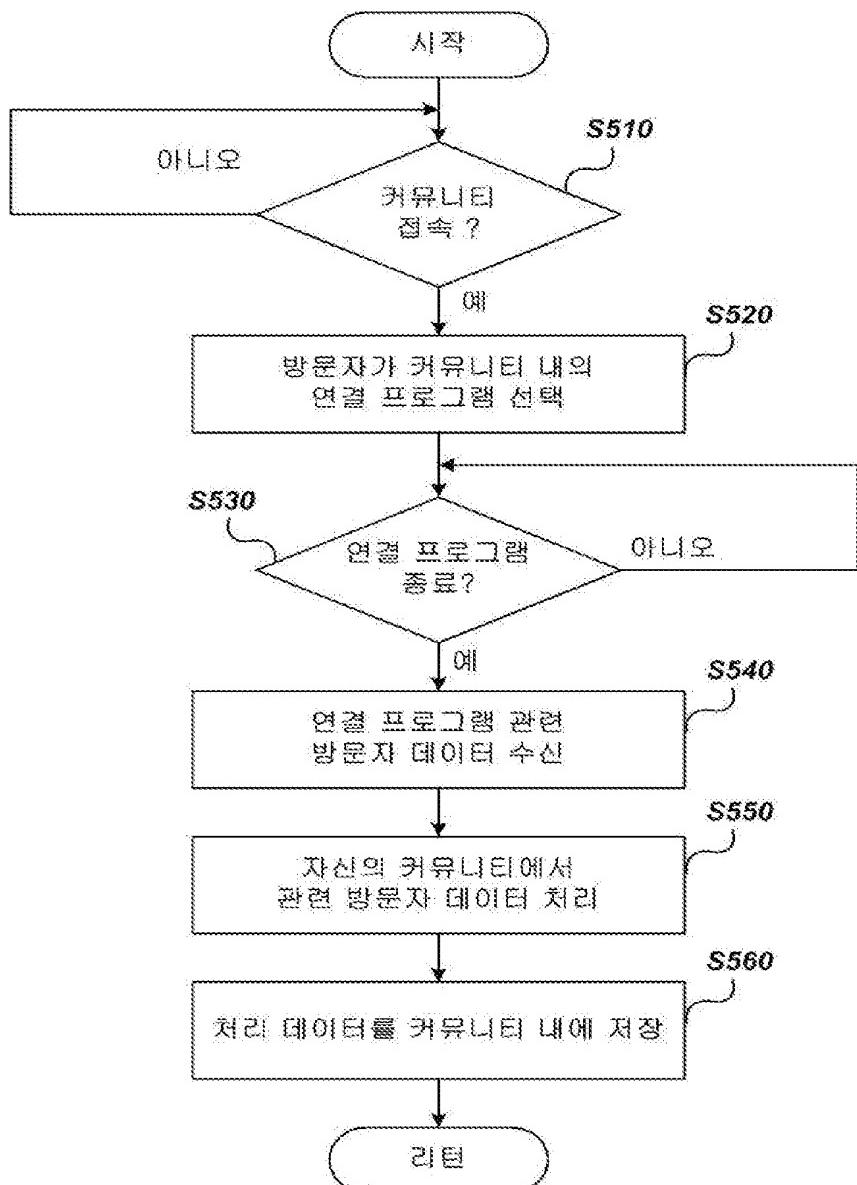
【그림 3】



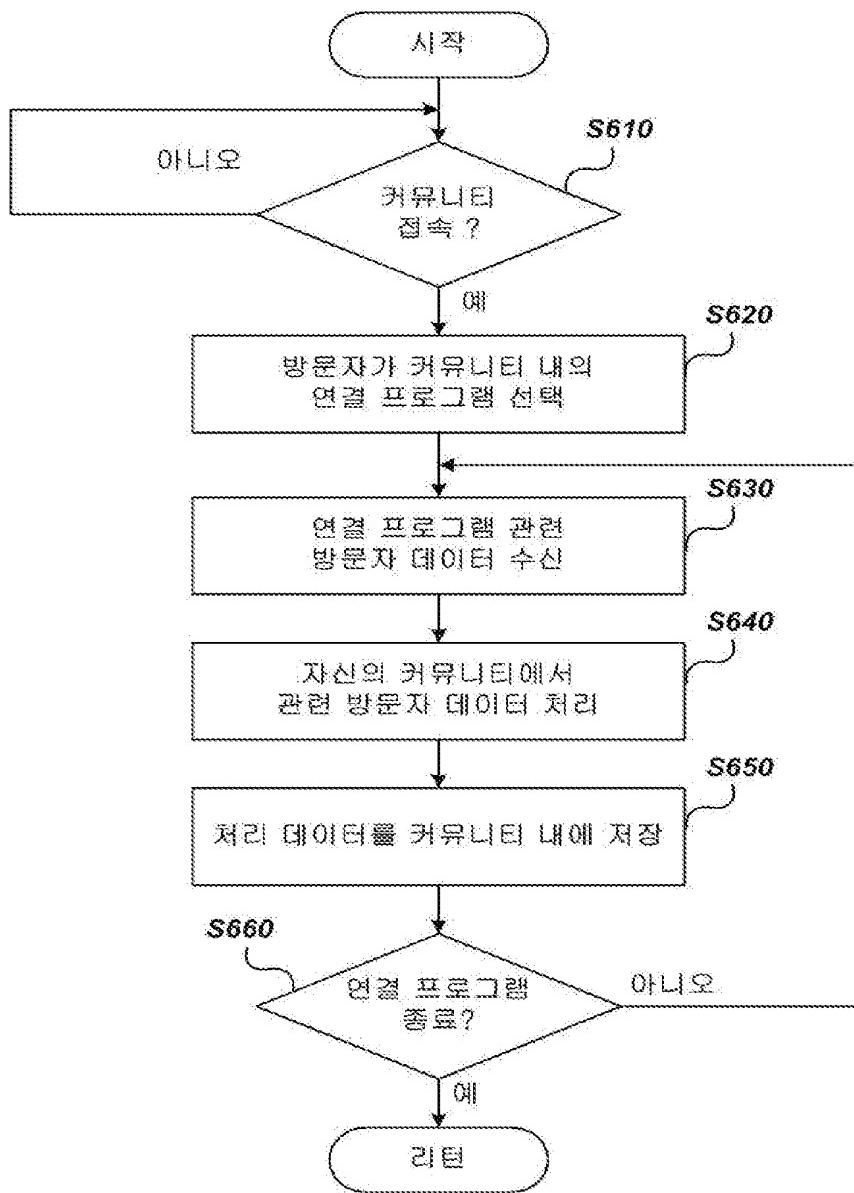
【도 4】



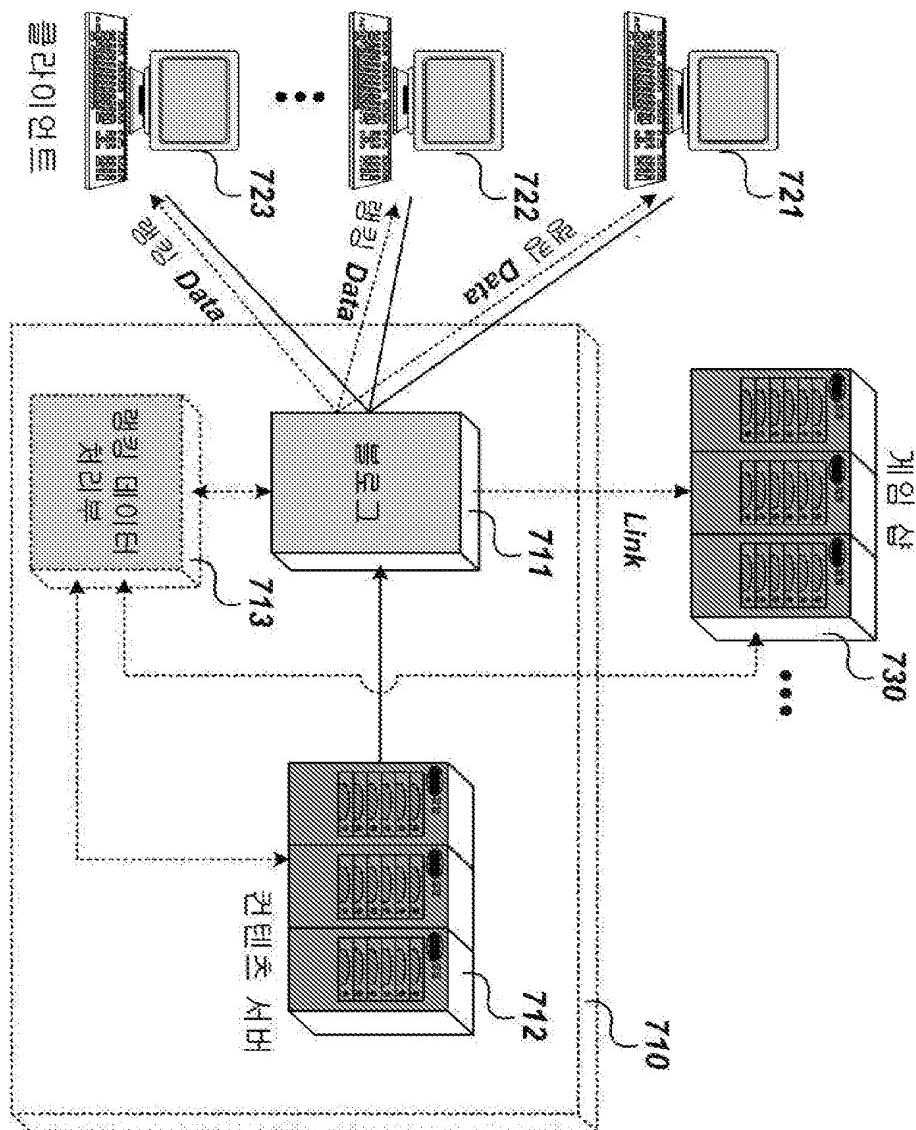
【도 5】



## 【도 6】



【도 7】



## 【도 8】

